

TETRIS 2

CON 256 COLORES PARA TU SUPER GAMEBOY

DISPONIBLE EN JULIO

MEGAMAN X

Lo máximo en juegos de acción

SUPER GAMEBOY

Los juegos de tu portátil ahora en color

Super GAMEBOY™

SUPER METROID

Te adelantamos como será el juego con más megas para SUPER NINTENDO

Junio-Julio 94

Segunda Época Número 5

SUMARIO

Revista del Club Nintendo de España • Junio-Julio 1994



En Portada

Tetris 2,
La continuación del juego que ha marcado una época
(Página 26).

Editor:
Super Mario

Director:
Gabriel Nieto

Redacción:
Ana Isidoro

Redacción Técnica:
Francisco del Puerto
José Luis Rovira
Emilio Tirado
Paloma Prieto

Coordinación:
Mercedes Barrio

Producción:
Olga Moya
Natalia Collantes

Diseño Gráfico y Fotomecánica Digital:
Agencia de Diseño Multimedia
Fotocomposición:
Banco de Filmación
Impresión:
Altamira, S.A.
Distribución:
S.M.D.

CLUB NINTENDO
Paseo de la Castellana, 39
28046 Madrid
D.L.M. 32282-1992

MEGA MAN X

El Dr. Light, dedicó los últimos años de su vida a la investigación de la inteligencia artificial. El duro esfuerzo del Dr. le hizo concebir una máquina poderosa e increíble para la época en la que fue creada. Una máquina capaz de pensar y de tomar decisiones por sí misma. Su nombre: 'X'. Temeroso por el gran peligro que implicaba la obra que había creado, decidió encerrarla en una cápsula hermética para hacerla algunas pruebas y comprobar así su fiabilidad. Las pruebas nunca llegaron a concluirse, el Dr. Light falleció y, lentamente, el laboratorio fue quedando en ruinas.

Años después, el Dr. Cain en una de sus habituales inspecciones del subsuelo en busca de fósiles, detectó que las lecturas de sus aparatos indicaban que había algo metálico enterrado a pocos metros de la superficie. Pronto descubrió el laboratorio del Dr. Light y el gran secreto que éste contenía. Ante sus atónitos ojos aparecía, majestuosa, una enorme cápsula que contenía a Megaman X, el primer robot del mundo con capacidad de raciocinio. El Dr. Cain estudió detenidamente todos los apuntes del Dr. Light y quedó asombrado, ¡el Dr. Light era un genio!.

Desde hace algún tiempo, la fabricación de estos robots en serie es todo un hecho y la vida de los hombres y mujeres del planeta es mucho más apacible desde entonces, pero... algunas máquinas consideran que los humanos somos inferiores y han decidido eliminarnos. Los únicos que pueden salvar a la humanidad son el propio 'X' y tú. La vida de millones de seres humanos está en tus manos, atrévete a acompañar a Megaman a través de un mundo repleto de peligros y amenazas y ¡consigue la victoria!.

¡LO MAXIMO!

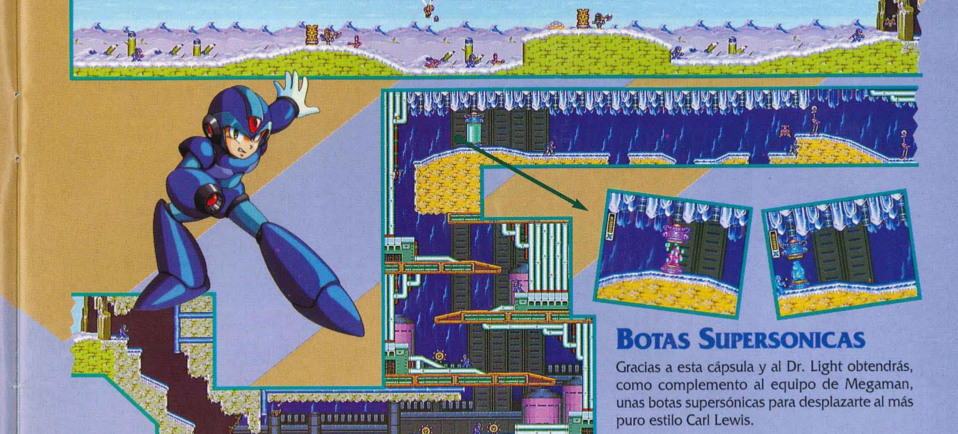
DESARROLLO

Te vamos a dar un pequeño esquema de las fases del juego y de los diferentes enemigos finales a los que te vas a enfrentar, para que te sirva de guía.



CHILL PENGUIN

La primera parada será en las heladas regiones polares, así que acordaos de llevar algún abrigo y sobre todo unos guantes. Aquí te vas a encontrar con enemigos bastante sencillos y, aunque puede que des algún patinazo, podrás terminar la fase sin demasiadas complicaciones.



BOTAS SUPERSONICAS

Gracias a esta cápsula y al Dr. Light obtendrás, como complemento al equipo de Megaman, unas botas supersónicas para desplazarte al más puro estilo Carl Lewis.

MAS PODER

Si quieres atravesar esta zona yendo más seguro, móntate en este vehículo y seguro que arrasarás con cualquier obstáculo que encuentres en el camino. Pero recuerda que al no ser indestructible, lo puedes perder.



CHILL PENGUIN

Este indomable pingüino será el encargado de ponerte las cosas difíciles en esta ocasión. No te olvides de ponerte la "bufanda", evitar a toda costa su helador aliento y tener mucho cuidado con el viento racheado que provoca de vez en cuando.







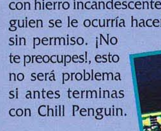
FLAME MAMMOTH

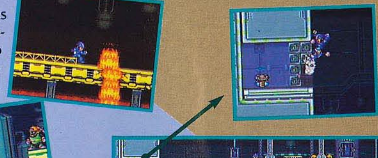
Te adentras en una gran nave industrial, en donde se fabrican innumerables robots rebeldes. Tu objetivo es detener la producción lo antes posible, pero no va a ser tarea fácil. Te vas a encontrar con un serio problema, varios trabajadores se han armado y no están muy de acuerdo con que trates de cerrar la fábrica.



¿Frio o Caliente?

Debido al alto coste de los Guardas Jurados y al bajo presupuesto de la empresa, decidieron recubrir el suelo con hierro incandescente, por si a alguien se le ocurría hacer una visita sin permiso. ¡No te preocupes!, esto no será problema si antes terminas con Chill Penguin.





Capsula Energetica

Detras de esta endeble pared, puedes recoger una cápsula que permitirá a Megaman tener energía de repuesto, en caso de que se te acabe la principal. ¡Otra buena idea del Dr. Light!.

Aumento Energetico

Sólo si antes has congelado el suelo, podrás recoger esta estupenda ayuda que hará que tu barra de energía aumente, permitiéndote almacenar más energía de lo normal.



Estampacion

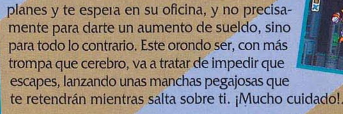
Debes tener mucho cuidado cuando andes sobre estas cintas transportadoras, de lo contrario puedes quedar convertido en un amasijo de hierros y tornillos.

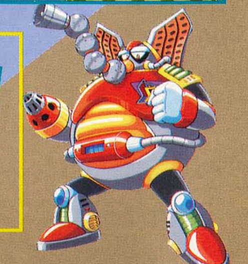




Flame Mammoth

Parece que el encargado del control de la fábrica se ha enterado de tus planes y te espera en su oficina, y no precisamente para darte un aumento de sueldo, sino para todo lo contrario. Este orondo ser, con más trompa que cerebro, va a tratar de impedir que escapes, lanzando unas manchas pegajosas que te retendrán mientras salta sobre ti. ¡Mucho cuidado!.





STORM EAGLE

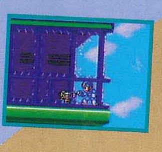
El aeropuerto ha sido tomado por los rebeldes. Su liberación es vital para lograr que aterricen los aviones que lo sobrevuelan antes de que se les acabe el combustible. Miles de vidas se encuentran en tus manos. ¡Apresúrate!.



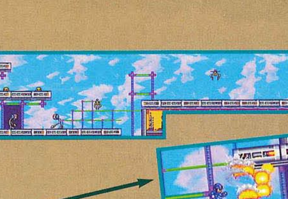
Mas Ayuda

En el interior de la torre de control del aeropuerto encontrarás una cápsula de energía extra. Sólo tienes que entrar y cogerla.



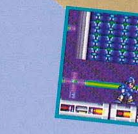






El Dr. Light de Nuevo

Tras estas bombonas encontrarás una sala secreta que esconde una cápsula. En ella el Dr. Light te ha guardado una sorpresa, un casco que te permitirá destruir bloques con la cabeza.





Vida Extra

Si consigues destruir las bombonas de gas que protegen esta entrada, localizarás una VIDA EXTRA que, seguro, te vendrá de maravilla.

Storm Eagle

Por fin vas a encontrarte, cara a cara, con el causante de este revuelo en el aeropuerto... no podía ser otro que Storm Eagle. Este "aguilucho" mecánico se ha propuesto darte el día y para ello, te ha llevado a las nubes con un único fin: que no te puedas escapar de él. Sólo hay un camino, aniquilarle.





STING CHAMELEON

Los bosques de nuestro planeta están en peligro, debido a que una banda de descontrolados robots se ha camuflado entre la vegetación y la está destruyendo poco a poco.



ARMADURA

Tras luchar contra este "montón de hierros" y destruirle, aparecerá ante tus ojos otra cápsula más que te ha dejado el querido creador de Megaman. En este caso, proporcionará a 'X' una armadura que te protege más de los numerosos enemigos que te aguardan.





MAS VIDA

En este punto tan inaccesible se encuentra el objeto que permite tener más energía, pero sólo lo conseguirás si antes has destruido a Launch Octopus.

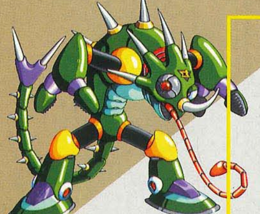




AYUDA EXTRA

Si te encuentras débil y necesitas ayuda, no lo dudes, utiliza este vehículo móvil y no te preocupes de nada más. Con él tendrás mucho más poder y te defenderás mejor de los ataques enemigos.

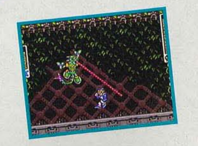




STING CHAMELEON

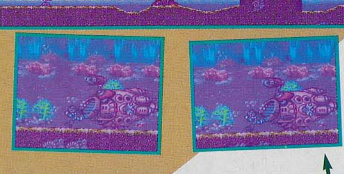


Ten muchísimo cuidado con este depredador y vigila muy detenidamente sus movimientos, sobre todo, cuando se camufle entre la vegetación. De lo contrario te dará más de un susto.



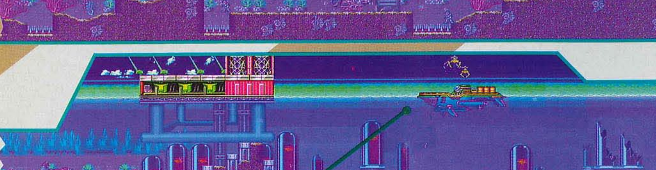
LAUNCH OCTOPUS

Esta vez, y al igual que la anterior, la fauna marina está en peligro, de hecho prácticamente ni existe a estas alturas, pero si eres hábil todavía puedes salvar lo que queda de ella.



PELIGRO

Este submarino, aunque no es nuclear, es muy peligroso debido a las corrientes que provoca con sus motores. Mantente alejado y vigila los misiles que lanza de vez en cuando.



NAUTILUS

Las corrientes marinas te ayudarán a subir a la superficie. Una vez aquí, sube a bordo de esta embarcación, destrúyela y... ¡Sorpresa!, descubrirás una caverna oculta bajo el fondo del océano y algo más...





BESTIA MARINA

No, no es el monstruo del Lago Ness que se haya cambiado de "domicilio". Es una mortífera máquina que puebla algunas zonas acuáticas, que debes destruir si quieres llegar al final de esta fase.

¡PREMIO!

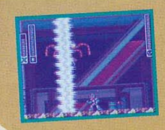
Este aumento de energía es la mejor recompensa para cualquier buen marino.





LAUNCH OCTOPUS

Aunque tiene un cierto parecido con el pulpo de "20.000 leguas de viaje submarino", no tiene ningún parentesco con ese octópodo. Lo que sí sabemos, es que tiene muy "malas pulgas" y hará todo lo que esté en sus "tentáculos" para evitar que salgas de sus dominios de una pieza.

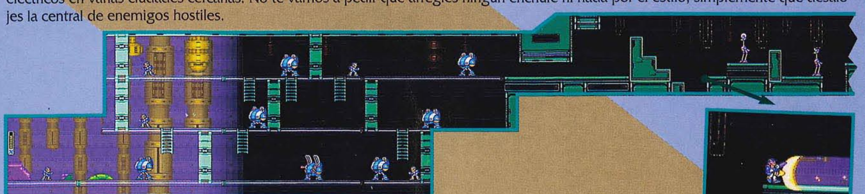






SPARK MANDRILL

La central eléctrica está bajo el poder de unas descontroladas máquinas, y como consecuencia, se están produciendo ciertos altercados eléctricos en varias ciudades cercanas. No te vamos a pedir que arregles ningún enchufe ni nada por el estilo, simplemente que desalojes la central de enemigos hostiles.

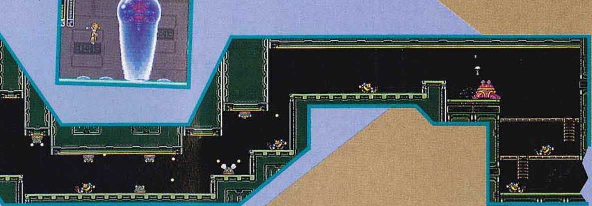


Luz de Paso

Cuando se apague la luz, aparte de vigilar dónde pones los pies, tendrás que estar al tanto de unas curiosas luciérnagas que cruzan la pantalla como si fuesen por una autopista.

Encargado

Sin darte cuenta has llegado al despacho del encargado de la fábrica que, por cierto, está que se sube por las paredes. Por si esto fuera poco, tratará de retenerte con unas masas pegajosas que arrojará al suelo y que, lógicamente, tendrás que evitar a toda costa.

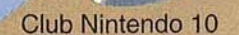




Spark Mandrill

Por fin has encontrado la causa de la avería. Este modelo de robot, salió con un defecto de fábrica, consumía demasiada energía y de ahí su afición por las centrales eléctricas. Esto también supone una amenaza al estar completamente cargado de electricidad que no dudará en emplear contra ti.

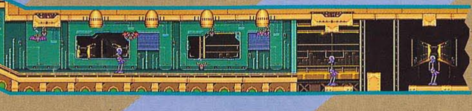






ARMORED ARMADILLO

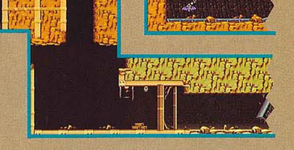
Te adentras en una vieja mina abandonada desde hace muchos años. Ahora es una base secreta de los rebeldes. El terreno es muy abrupto y peligroso, aunque dispones de algunas vagonetas que te permitirán avanzar más rápidamente y con una mayor protección que si lo haces a pie.



Capsula Energetica

Nuevamente localizas otra maravilla del legado del Dr. Light, que contribuye a una mayor capacidad de la energía vital de Megaman.





Mas Energia

Sólo si eres muy hábil y rápido, conseguirás recoger este aumento de energía, muy importante a estas alturas del juego.

Armored Armadillo

¿Nunca habéis visto una caja fuerte de cerca?. La resistencia de sus paredes es increíble, igual que la coraza de este enemigo. Por este motivo te resultará difícil destruirle y además deberás estar al tanto de sus movimientos, ya que, de vez en cuando, se mueve por toda la pantalla rebotando en las paredes y haciendo que sea muy difícil esquivarle.

BOOMER KUWANGER

La última avanzadilla del verdadero causante de todo este alboroto se ha refugiado en una de las torres más altas del planeta y ha conseguido reunir un enorme número de seguidores. Aunque seguro que controlas perfectamente a Megaman, las cosas se te van a poner muy feas y difíciles.

Boomer Kuwanger

Este robot, aunque no lo parezca, tiene mucha afición al tema taurino, de ahí su manera de embestir con los cuernos. Aunque no sólo embiste, también de vez en cuando, nos lanzará esa peculiar cornamenta con el malsano propósito de robarnos algo de energía, desapareciendo a continuación, como por arte de magia. ¡Suerte, y al toro!.

Puentes Extensibles

Hay algunos tramos en los que resulta bastante difícil alcanzar las escaleras para continuar subiendo. ¡No hay problema!, para ello dispondrás de unos puentes extensibles que salen de la pared en ciertos puntos.

Barreras

Debes tener mucho cuidado con los detectores de movimiento. Si los atraviesas cuando están conectados, notarás una cierta carga eléctrica proveniente de los robots vigilantes que hay suspendidos en el aire. ¡Mucho ojo!.

ARMAS

Al igual que en las anteriores entregas de Megaman, dispones de numerosas armas. Cada una de ellas tiene sus propias características y afectan de manera diferente a los enemigos. Aquí te mostramos un esquema de todas las armas, aunque los súper disparos no los podrás usar hasta que no hayas terminado con estos ocho primeros enemigos.



NO OS VAYAIS TODAVIA, AUN HAY MAS

Aunque ya has destruido a ocho de sus más acérrimos líderes, no creas que te va a resultar fácil llegar al final. A partir de ahora vas a contar con unas armas mucho más potentes, pero todavía se esconden muchísimos peligros y enemigos a los que derrotar, cada vez más difíciles, nuevos escenarios y mucha, mucha más acción antes de que te enfrentes, de una vez por todas, al jefe de la rebelión: SIGMA.









Super GAME BOY™

AHORA TU IMAGINACIÓN NO TIENE FRONTERAS



Los creadores de Nintendo nunca nos dejarán de impresionar. Aunque están inmersos en el Proyecto Realidad han sido capaces de sacarse de la manga una nueva maravilla, sin precedentes en la historia de los videojuegos y que no tiene posibles competidores. Hablamos de Super GameBoy, el último elemento de hardware para SN y GB que ya te avanzábamos como exclusiva en el número anterior y que en éste te vamos a desmenuzar hasta en el último detalle. Y como seguro que estás deseando conocerlo a fondo, hemos preparado este artículo para los socios del Club, y tú eres uno de ellos...



¿Qué es exactamente el Super GameBoy?

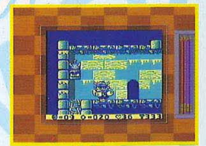
En pocas palabras, y para que nos entiendas, el Super GameBoy es un cartucho diseñado para ser utilizado en la Super Nintendo y que te permite ver en la televisión cualquier juego de GameBoy. Con él además, puedes no sólo ver el juego en colores (hasta 256 en próximas versiones, ¡los mismos que en los juegos de SN!), sino que los puedes modificar a tu gusto escogiendo los que prefieras.



El Super GameBoy responde al deseo de muchos usuarios de la pequeña de Nintendo, que pedían tener la posibilidad de ver sus juegos a través del televisor. Además de realizar este pequeño "milagro", Nintendo ha conseguido que, a partir de ahora cada cartucho sea exclusivo, ya que aplicando un poco de imaginación a este "increíble invento", los juegos podrán ser más personales.

Si únicamente tienes Super Nintendo, podrás sumar a tu colección de juegos los mejores títulos de GameBoy. Imagínate "The Legend of Zelda, Link's awakening" en la pantalla de tu televisor, o "Wario Land, Super Mario Land 3" a todo color. ¡No se te escapará ni un solo detalle!









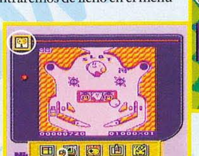
Y como resumir en pocas palabras todas las posibilidades que te ofrece, es prácticamente imposible, hemos rebuscado a fondo hasta el más mínimo detalle para contártelo todo. De esta forma podrás juzgar por ti mismo si es increíble o no...

PREPARADOS... LISTOS... ¡¡¡YA!!!



Al encender la consola con el Super GameBoy, lo primero que echamos de menos es el "tilíiin" ya familiar con el que nos saluda la portátil. El sonido y la propia presentación del SGB es más espectacular que nunca.

Pulsando L y R o los dos botones del ratón (si lo tienes) simultáneamente entraremos de lleno en el menú de iconos del Super GameBoy y aparecerá la flechita que controlaremos con el control pad. Si no los pulsas, el control pad funcionará como mando de control de juego normal.



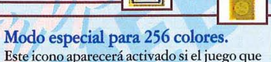


Icono de paleta de colores

Este icono nos permitirá acceder a la siguiente barra de opciones:



Icono general.



Modo especial para 256 colores. Este icono aparecerá activado si el juego que estamos utilizando está programado con 256 colores. Si no es así, aparecerá desactivado.







Número de grupo de combinaciones de colores predeterminados. Hay 4 paletas en total (numeradas del 1 al 4).

Combinaciones de colores predeterminados. Hay 8 posibles combinaciones (de la A a la H) en cada una de las 4 paletas. Hay que ir probando cada una de ellas hasta encontrar la combinación de colores que más nos guste.

Icono de colores personales. Aparecerá activado, si la pantalla que estamos visualizando en ese momento está pintada por nosotros. Más adelante veremos este icono detenidamente.

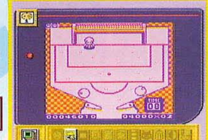


Ejemplo: En esta pantalla hemos elegido la combinación de colores E de la paleta número 3. Los cuatro colores del icono son aplicados automáticamente a la pantalla de juego.

Icono de marcos para la pantalla

Gracias a esta opción, podremos adornar el borde de la pantalla de juego con nueve diferentes marcos. De esta forma, podremos personalizar cada partida, escogiendo siempre el marco que más nos guste.

Icono general.

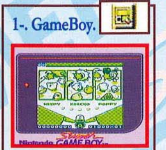


Icono de 256 colores De nuevo aparece, y también en este caso está desactivado, ya que el juego que hemos empleado no está programado para desarrollar esa función.

Icono "graffiti". Este icono aparecerá activado si la pantalla que estamos visualizando en ese momento está pintada con alguna de las herramientas del icono graffiti. Al igual que el de colores personales, veremos este símbolo posteriormente.

Estos son los nueve marcos distintos que podemos emplear:

1-. GameBoy.



2-. 100% negro.



3-. Perspectiva.

4-. Corcho.





5-. Paisaje de fondo.



Ejemplo: Hemos tomado la pantalla del ejemplo anterior y la hemos colocado el marco de pantalla de cine. Ahora tus partidas tienen ¡hasta espectadores!



6-. Pantalla de cine



7-. Gatitos.



8-. Escritorio.





9-. Geométrico.





Icono de control pad

Este símbolo nos permite cambiar la asignación de las teclas del mando de control. A cada botón de la GB se le asignará uno del mando de SN.



Icono general.



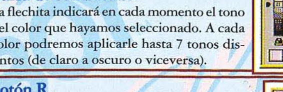
Modos de control A y B.

Diagrama de asignación de teclas. Aunque esta opción no es excesivamente importante, es bastante significativa y demuestra hasta dónde ha querido llegar Nintendo con el Super GameBoy.

Icono de colores personalizados



Esta opción es una de las más curiosas y completas que ofrece el SGB. En ella, se descompone la imagen en cuatro colores que podemos cambiar con total libertad. Las combinaciones de colores son prácticamente infinitas.



Barra de sombreado.
La flechita indicará en cada momento el tono del color que hayamos seleccionado. A cada color podremos aplicarle hasta 7 tonos distintos (de claro a oscuro o viceversa).

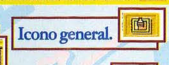


Botón R.
Nos permite deshacer nuestra última operación.



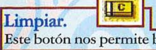
Colores.
Cada recuadro se corresponde con un color de los cuatro en los que se descompone cada imagen. Podremos aplicar el color que queramos seleccionándolo de la paleta de colores, y aclararlo u oscurecerlo pulsando los tubitos que hay encima y debajo de cada recuadro. El superior aclara y el inferior oscurece.

Password.
A cada combinación o cambio de colores que efectuemos, se le asignará automáticamente un código numérico como éste. De esta forma, podremos apuntar el código de la combinación que más nos guste para poder volver a ella siempre que queramos.

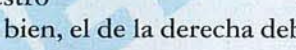


Icono general.

Cámara.
Permite congelar una imagen en pantalla para aplicar los cambios con la imagen parada. Pero no debemos olvidar que el juego seguirá funcionando si no pulsamos la pausa.



Limpiar.
Este botón nos permite borrar todos los cambios y volver a la pantalla inicial.



Paleta de colores.
Hay 5 paletas diferentes (cada una tiene su símbolo, que queda a la izquierda de los colores) y 10 colores distintos en cada paleta (el blanco y el negro se repiten en todas). ¡Puedes usar hasta 52 colores en total!

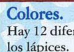
Ejemplo:
Con la pantalla y fondos anteriores, hemos seleccionado 4 colores a nuestro gusto. Para que la imagen se vea bien, el de la derecha debe ser el más oscuro y el de la izquierda el más claro.

Icono de "graffiti"

Esta opción te recordará bastante a Mario Paint, porque las herramientas que posee son muy parecidas. Seleccionándola podremos realizar trazos como si estuviésemos pintando con un lápiz y además...



Limpiar.
Como en la anterior opción, este botón nos permite borrar todos los cambios y volver a la pantalla inicial.



Colores.
Hay 12 diferentes colores que podremos utilizar con los lápices.



Botón R.
Si lo pulsamos, eliminaremos nuestra última acción.



Dedo.
Actúa como una goma de borrar, es decir borra por trazos. Una vez señalada la zona que deseamos suprimir, pulsaremos la bomba que habrá sustituido al icono del dedo para efectuar el "borrado" definitivo.





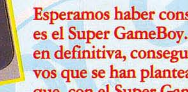
Lápices.
Podremos usar el fino, para trazos muy precisos y el grueso para trabajos "menos delicados". Si te equivocas en algún movimiento, deberás pulsar R para deshacerlo antes de continuar.



Ejemplo:
Hemos decorado la pantalla de ejemplos anteriores, con una serie de "motivos abstractos" que nos hemos inventado. Sin duda alguna, hemos realizado una obra de arte digna del mismísimo Museo del Prado, ¿no crees? Pero... seguro que tú lo puedes hacer mejor.

Área de graffiti.
El icono de la izquierda nos permitirá pintar únicamente en el marco, y el de la derecha nos dejará hacerlo en el marco y en la pantalla de juego.

Y ahora, deberíamos hablar del futuro de este superproducto. Todo el artículo muestra imágenes de juegos que no han sido programados en modo de 256 colores, pero a partir de la aparición del Super GAMEBOY te irás acostumbrando a fotografías a todo color de la portátil. "Tetris 2" y "Donkey Kong" serán los dos primeros juegos con este avanzado sistema y en ellos, podremos apreciar la verdadera dimensión y calidad que proporciona el Super GAMEBOY a los juegos de la pequeña de Nintendo.



Esperamos haber conseguido que te quede muy claro qué es el Super GameBoy. Pintar, colorear, decorar, entretenerte y en definitiva, conseguir que cada juego de GB parezca distinto, son los objetivos que se han planteado sus creadores, y creemos que lo han conseguido. Y es que, con el Super GameBoy, tú marcas las fronteras de tu imaginación...

DIARIO DE MARIO

ÓRGANO DE EXPRESIÓN DEL CLUB NINTENDO DE ESPAÑA - CONSTITUIDO EN 1993

CARLOS SAINZ *Visita el Club*

...Y nuestras secciones habituales: **NOTICIAS, SOFTWARERO...**

Carlos Sainz visita el Club Nintendo

El Viernes 25 **de marzo fue uno de los días más especiales en el CLUB NINTENDO. Desde primeras horas de la mañana, Mario y el resto de los componentes del CLUB, estábamos ultimando los preparativos para recibir al último fichaje de NINTENDO: Carlos Sainz, sin duda, una de las figuras más representativas del deporte español.**

Carlos estaba encantado de saludar de nuevo a Mario y a nuestro director Gabriel Nieto.

Después de pasar un rato realmente agradable, nos dirigimos a la sala de reuniones, donde teníamos previsto hacerle una entrevista, y darle una pequeña "sorpresilla".

El director del CLUB NINTENDO le hizo entrega del carnet de socio, el cual tenía asignado el número 10, porque creemos que Carlos Sainz es ¡sobresaliente!. Acto seguido, le comunicamos que también habíamos hecho socias a su mujer y a su hija, y le dimos unos "detallitos" exclusivos para socios del CLUB, ¡realmente le encantaron!.



Empezamos nuestra entrevista, preguntándole sobre su comienzo en el mundo de los rallyes, y cómo descubrió que ésta era su verdadera vocación. En su respuesta, Carlos se remontó a su infancia: " la vocación me vino desde muy pequeño, prácticamente era un niño, con 10 y 11 años ya empezaba a seguir las carreras. Empecé a correr desde muy joven y cuando cumplí 18 años, comencé a correr a nivel amateur".

Aparte de empezar con una edad muy temprana, le comentamos que, en nuestra opinión, para llegar a ser un súper campeón como él (Bicampeón Mundial de Rallyes en el 90 y 92), hay que tener una serie de cualidades. Carlos, siempre modesto, nos comentó que lo más importante era entrenar mucho, como cualquier deportista. Sin embargo, prosiguió hablando con palabras que denotan el enorme entusiasmo que pone en todas las actividades que emprende: "Hay que tener una gran dedicación, estar enamorado de lo que haces. En realidad, yo creo que todo se resume en tomárselo muy en serio, con profesionalidad en tu trabajo. Creo que las ilusiones y las metas en cualquier trabajo, son lo que hacen al individuo el ir pasando, ir quemando etapas y el ir luchando para conseguir lo que uno quiere".

Sin duda, Carlos es emprendedor y decidido... pero también tiene un gran sentido del humor. Su sonrisa se tornó en carcajada, cuando le preguntamos el motivo por el cual le apodaban "Bullfighter" -que significa matador-: "Esto es una vieja historia que viene del antigüo copiloto de Kankunen. Quizás venga por lo poco que se conoce de España, fuera de nuestras fronteras, realmente, los toros y poco más... También es posible que venga por el instinto de "mataor" que puedas tener durante la carrera... Pero quizás fue más una simpática anécdota, que cualquier otra relación directa que pueda tener con mi carácter o mi persona".



Resulta evidente que Carlos es un hombre tremendamente ocupado, puesto que su profesión así lo requiere: entrenamiento, preparación del coche, la propia com-

Alrededor de las 12 del mediodía hizo su aparición en el CLUB nuestro admirado Carlos. Como ya había estado en nuestras oficinas con anterioridad, conocía a Mario y al resto del CLUB, no obstante, se detuvo a conversar y a hacerse unas cuantas fotillos, con los componentes de cada departamento, y por supuesto con nuestro director.

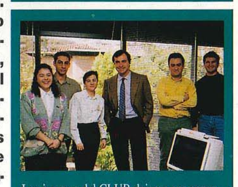


Dos redactores de la revista, posaron felices y contentos con Carlos Sainz, uno de sus grandes ídolos.

Mario quiso encargarse, personalmente, de hacer la foto de sus colaboradoras del Departamento de Correspondencia junto con Carlos Sainz.



Riiiing, riiiiing, sonaban los teléfonos de las simpáticas chicas de Consultas Generales, mientras ellas se hacían la foto. ¡No os enfadéis, fueron sólo unos instantes!.



Los jugones del CLUB dejaron sus consolas, eso sí, sólo por unos segundos...¡Una foto con Carlos Sainz merecía la pena!.

Pasa a la Página 18

Viene de la Página 17

petición... Pero también queríamos saber algo más sobre él como persona, por ejemplo qué actividades le gusta practicar en sus ratos libres. Se declaró un aficionado a los deportes en general, desde pequeño le gustaba seguirlos y practicarlos: tenis, fútbol, squash, sky, deportes acuáticos... El cine es otra de sus grandes aficiones. También manifestó, con cierta mirada de complicidad, que le encantaba jugar con su **GAMEBOY** y aseguró que ya está empezando con **SUPER NINTENDO** porque para él, " es una parte de entretenimiento para pasar esos ratos que, por mi trabajo y profesión se hacen interminables, por ejemplo en los vuelos. Además me ayudan a olvidarme de la carrera, de la tensión...Y a mí la verdad es que, aparte de todo, me divierte un montón. Además, en casa mi mujer también se divierte bastante con el "jueguecito".

Ya nos estábamos imaginando a **Carlos Sainz** con un buen simulador de coches, algo como "Nigel Mansell", sería lo más lógico, ¿verdad?... Pues no, aunque nos dijo que le gustaban todos los tipos de juegos, manifestó su preferencia por las aventuras de Mario, ya que le ayudaban a desconectar del mundillo de los rallyes... No obstante, no desperdició la oportunidad de echar "una carrerilla" con **SUPER NINTENDO** y su "compañero" Nigel.



Como aficionado a las consolas Nintendo, (se le podría llamar jugón sin temor a equivocarnos), y conociendo ya sus juegos preferidos, nos quedaba algo importante que averiguar: su opinión sobre la revista y el **CLUB NINTENDO** en general.

"Yo creo que el soporte de la revista **CLUB NINTENDO** es fundamental para la gente que tiene una afición por este tipo de juegos. Tiene que ser importante para los chavales, por la ayuda que supone obtener la información que necesiten, y tener una relación más directa con lo que pueda ser el juego, con los problemas que puedan surgir a la hora de empezar a jugar, de pasar algún punto determinado...

Y luego está el crear ese ambiente familiar y cordial que es el **CLUB NINTENDO**. Estar en contacto todos, cambiando impresiones de lo que gusta, lo que no, lo que les gustaría para el futuro... Yo creo que es una idea estupenda".

La verdad es que, por su respuesta, nos dimos cuenta de que **Carlos** tiene una opinión muy positiva del **CLUB NINTENDO**, lo cual es muy gratificante. Pero también lo es comprobar que para él, resulta importante no sólo las ayudas que podamos brindar con los juegos sino también, la relación de familiaridad que intentamos mantener en el **CLUB** con todos nuestros socios, sea cual sea su edad.. En relación a esto, le informamos de que muchos de nuestros socios sois adolescentes, y que estamos seguros de que tenéis gran afición por el mundo de los rallyes, y nadie mejor que el bicampeón Mundial para daros unos consejos. "Para el aficionado que no tiene carnet, pero le gusta y le divierte realmente, el único consejo que le puedo dar es un poquillo de paciencia. Ahora mismo se puede correr en circuitos con 16 años, y en rallyes con 18. A partir de esta edad, si les gusta yo creo que es un deporte muy bonito, que exige gran dedicación. Pero, hay un consejo importantísimo, y es que una cosa son las carreras de coches en un circuito cerrado, y otra echar carreras por la calle. En mi opinión, éste es el primer consejo que hay que dar, la **PRUDENCIA** que la Dirección General de Tráfico está constantemente tratando de inculcar, no sólo a los conductores nuevos, sino también a los que ya tienen mayor experiencia".

Carlos se mostró más contundente que nunca, y siguió hablando de este tema con verdadera pasión, con muchas ganas de que todos nos diéramos cuenta del peligro que supone ser imprudente: "Hay que saber diferenciar entre el que sea aficionado a las carreras, del que tenga simplemente, una afición por correr. Si esta afición la tienen realmente, que vayan a una carrera, que no es tan complicado y tienen muchas fórmulas de promoción. Y luego, que se olviden de la afición de correr dentro del tráfico normal, y con su coche de andar por la calle".

Referente a la nueva campaña de tráfico, **Carlos** nos comentó que puede resultar dura, pero que siempre que ayude a alguien, con poco sentido común, a tomar una serie de precauciones y medidas para que los accidentes no ocurran, resultará positiva, por muy dura que sea.



Carlos es un hombre con las ideas muy claras que no titubea a la hora de responder, realmente, es una persona con carisma. Él es consciente de su popularidad, y manifiesta abiertamente el orgullo que supone, el que en tu propio país se reconozca el esfuerzo y la dedicación que dedica a su profesión. "A todo el mundo, por lo menos a mí me gusta que en mi propio país se reconozca lo que has conseguido. Por lo tanto, a mí no me importa esta popularidad en absoluto. Para mí no ha supuesto ningún problema, sino todo lo contrario".

Estábamos a punto de concluir esta entrevista, pero había una pregunta que no podíamos obviar. Queríamos saber las posibilidades que, según su opinión, tiene de conseguir la proeza de proclamarse Tricampeón Mundial de Rallyes. Realista y esperanzado manifestó: "La temporada acaba de empezar como quien dice. Va a ser un año complicado, estamos en un equipo nuevo y toda novedad requiere un poco de periodo de adaptación. El coche es nuevo, sobre todo en asfalto, prácticamente la primera carrera que hicimos fue en Montecarlo. Yo no conocía mucho al equipo cuando empecé la temporada. Creo que estos 3 ó 4 primeros rallyes van a ser un poco de adaptación, y espero no estar muy atrás y que una vez pasen éstos, estemos más en posición de luchar por la victoria en un rallye, que estemos todavía en el tren de cabeza, y que podamos estar luchando al final de la temporada por el título. Lo importante no es cómo empieza la temporada sino cómo termine. Pero también creo que todo el mundo ha visto que el poderío de Toyota y Ford es importante, que los pilotos van rápido y que no es fácil ganar un campeonato del Mundo. Yo tengo esperanzas de que al final de año estemos luchando por el título. A mí me gustaría, lógicamente también, porque a partir de ahora, estoy convencido de que la gente del **CLUB NINTENDO** estará siguiendo un poquito más el Mundial".

¡Por supuesto que sí!, a partir de ahora va a tener a más de 200.000 aficionados, apoyándole, ¡más que nunca!. **Carlos** se mostró encantado, y añadió con entusiasmo: "A mí me gustaría ofrecer un nuevo triunfo a todos mis amigos, a la gente que sigue el mundo de los rallyes, a todos los que confían en nosotros...y ¡por supuesto! a todos los amigos del **CLUB NINTENDO**.

EL SOFTWARERO INDISCRETO

Nuevos y espectaculares lanzamientos son los que tiene previsto Nintendo para lo que nos resta de año. Seguro que pensaréis que ya nada os puede sorprender, pero si leéis con detenimiento lo que os voy a contar, ¡estoy convencido de que cambiaréis de opinión!...



En muchas ocasiones se realiza primero la película y después el videojuego... Este fue el caso de Jurassic Park. Pero, todo es relativo... ya que ahora Ocean ha anunciado el lanzamiento, para finales de este año, de **JURASSIC PARK II**, cuyo argumento retoma la historia original donde la dejó. ¿Significa esto que habrá segunda parte también para la gran pantalla?...

Lo que sí podemos afirmar es que los buenos juegos tienen siempre, segundas, terceras, y todas las partes que haga falta. Un buen ejemplo es el de la saga de Ranma. En el mes de abril, salió en Japón, ni más ni menos que **Ranma 1/2: Super Battle**. Un cartuchazo, con multitud de opciones, 20 megas, para 1 ó 2 jugadores de una dificultad elevada.

Y continuamos con dos excelentes noticias relacionadas con **STREET FIGHTER**, sin duda, el arcade de lucha por excelencia. La primera es que ya ha salido en máquinas recreativas, con el nombre de Super Street Fighter II Turbo. Su aparición se hizo pública en ACME 94, una exposición de las máquinas recreativas más espectaculares, celebrada en Estados Unidos.

Y la segunda, y más importante para todos los socios del **CLUB NINTENDO**, es que Capcom ya ha confirmado que **Super Street Fighter II** para Super Nintendo, va a ser distribuido por **NINTENDO ESPAÑA S.A.** ¡a finales de este año!...

Siguiendo con las segundas y espectaculares partes, pero en este caso para Gameboy, os tengo que comunicar que Capcom y Disney se han vuelto a unir para realizar la secuela de un arcade aventura, muy popular por sus "patosos" y televisivos personajes: **DUCK TALES II**. Perfectamente se podría llamar "En busca del Tesoro Perdido", puesto que la trama del juego es buscar un gran tesoro, perteneciente al tío Fergus Mc Duck's. Para ello, tendréis que recomponer el mapa que se encuentra desperdigado alrededor de todo el mundo. Items de poder, vidas extra, valientes aliados... Estas son algunas de las ayudas que nos brinda el juego, y que con toda seguridad nos serán de gran utilidad, porque nos esperan 6 fases con un temible jefe al final de cada una de ellas...



De nuevo Disney, pero esta vez de la mano de Virgin, ya que tenemos que hablar de **EL LIBRO DE LA SELVA**. Su aparición para nuestra querida portátil va a producirse, prácticamente ya. ¿Cómo que menuda noticia?... Si es que no me dejáis acabar... Lo que os quería decir es que ya está elaborada su versión para **SUPER NINTENDO**. 11 fases, 16 megas y una animación en los personajes realmente sorprendente -destacando la de Mowgli- convertirán a este cartucho en uno de los más atractivos para los amantes de la acción "plataformera".

Más aventuras, y más de Gameboy. Ahora mezcladas con algo de rol, mucha acción, y una envolvente atmósfera de misterio. Sí, todos los que hayáis pensado en Zelda o Mystic Quest, no andáis descaminados... Ya que estoy hablando de un juego que sigue sus pautas: **GARGOYLE'S QUEST II**. Una aventura para 1 jugador, con opción de passwords, 30 niveles diferentes, castillos, cavernas, enigmáticos personajes, objetos que incrementarán tu poder... y ¡mucho más por descubrir!.



¿A que no está nada mal?... Pues todavía os tengo reservadas dos "noticias bomba". La primera de ellas nos la brinda un estudio elaborado por Intergallup S.A., una prestigiosa compañía de investigación de mercado. Según dicha encuesta, realizada a niños de edades comprendidas entre 7 y 16 años de Madrid y Barcelona, los productos **NINTENDO** son los de mayor aceptación en nuestro país. Os voy a dar los porcentajes obtenidos, para que veáis que no hay lugar a ninguna duda.

Nintendo tiene el **61,7%** del mercado total de consolas, frente a Sega con un 38'3%. Así, **GAMEBOY** y **SUPER NINTENDO** se consolidan como líderes absolutos del mercado español. En portátiles, nuestra querida **Gameboy** obtiene un **75'86%**, frente a Game Gear con un 24,14%. **Super Nintendo** también encabeza la lista, con un **52,60%** frente a Mega Drive con 47,40%. Estos datos resultan todavía más impactantes si tenemos en cuenta que sólo han transcurrido unos meses desde que **NINTENDO** se estableció en España.

Respecto al software, Nintendo España S.A. tiene también una supremacía absoluta. Esta misma encuesta demuestra que entre los 10 títulos más votados en Super Nintendo, 6 son distribuidos por Nintendo España S.A, destacando Street Fighter II Turbo y Aladino. En cuanto a Gameboy, la victoria ha sido todavía más aplastante, puesto que entre los 10 primeros puestos, 5 correspondían a cartuchos distribuidos por Nintendo España S.A., ocupando las dos primeras posiciones, Super Mario Land 2 y Kirby's Dream Land.

La segunda súper noticia, está relacionada con el proyecto más ambicioso del mundo de las consolas, efectivamente, me estoy refiriendo al **"Project Reality"**.

Nintendo ha firmado un acuerdo con Williams Indrusties Inc., compañía líder en el diseño y creación de programas para máquinas recreativas, mediante el cual:

1. Williams Industries obtiene los derechos de Nintendo para crear y distribuir juegos y "coin op" (máquinas recreativas), utilizando la tecnología del Project Reality. Os recuerdo que Williams Industries realiza sus máquinas recreativas bajo el nombre de **"MIDWAY"**. Para los menos "metidos" en este mundillo, os diré que dicha compañía ha sido la encargada de realizar recreativas tan exitosas como: Mortal Kombat o NBA Jam.

2. Nintendo obtiene los derechos en exclusiva para su consola de 64 bits, de aquellos juegos que aparezcan en las recreativas de Williams, es decir, que todos los juegos que Williams elabore para recreativas, saldrán para la consola doméstica de 64 bits de Nintendo y serán distribuidos por Nintendo.

Con esta alianza, Nintendo se asegura que las máquinas recreativas con tecnología del "Project Reality" serán las mejores del mundo. Además, Nintendo ha firmado otro importante acuerdo con Rare Ltd. (compañía que ha realizado la saga de los súper famosos "Battletoads") para desarrollar títulos para "Project Reality". Y, ya os podemos anunciar, en rigurosa exclusiva, el nombre del primer juego para la consola de 64 bits de Nintendo: **"KILLER INSTINT"**. Un juego de lucha futurista en 3D que, ¡os pondrá los pelos de punta!...

NOTICIAS CLUB

¡¡¡ AVISO A TODOS LOS SOCIOS DEL CLUB NINTENDO!!!

Estamos muy satisfechos de comprobar el inmenso crecimiento que tiene el CLUB NINTENDO. Realmente, es una gran alegría para nosotros poder comunicaros que cada día somos más y más socios en el CLUB. Por supuesto queremos seguir aumentando, y también mejorando en todo lo posible. Con este fin os pedimos vuestra colaboración.

Como sabéis, en el CLUB guardamos los datos de nuestros socios en un ordenador para poder efectuar los envíos correctamente. Hasta el momento, los datos que incluímos son: nombre, apellidos, número de socio, dirección, población, provincia, código postal, consola que posees, número de teléfono y fecha de nacimiento. Sin embargo, estos dos últimos datos les faltan a muchos de vosotros, lo cual nos impide, tanto conocer vuestra edad, como poder comunicaros con vosotros en caso de que ello sea necesario, de un modo rápido.

Así pues, os agradeceríamos que os pusierais en contacto con nosotros para facilitárnoslos, de esta manera conseguiremos poder atenderos de un modo mucho más eficaz, que nos permitirá mejorar nuestro servicio. Ya sabéis que el número de Consultas Generales del CLUB es: 91/3192244 y el horario de recepción de llamadas de 11 de la mañana a 7 de la tarde ininterrumpidamente.

¡¡Muchas gracias por vuestra colaboración!!.

También os queríamos informar de que con motivo de las vacaciones, y puesto que la mayoría de vosotros os ausentais de vuestros domicilios, hemos pensado retrasar el envío de nuestra revista número 6, perteneciente a los meses de agosto-septiembre, hasta la primera semana del mes de septiembre. De esta manera nos aseguramos de que os llegue a todos y ¡sin ningún problema!.

Con el siguiente número, el 7, retornaremos a la normalidad, y, la recibiréis en el mes de octubre.

EL BUZON

Querido Mario:

Yo soy socia del CLUB NINTENDO y estoy muy contenta, por los jugones, el carnet, la revista, ¡por todo!... El problema es que tengo un vecino (muy amigo mío) que ve que a mí me llega siempre la revista, y a veces me la pide para leerla, y la verdad es que le gusta mucho. A él le gustaría tener la colección de todas las revistas y por supuesto, ser socio del CLUB NINTENDO.

Él tiene una GAMEBOY, pero ha perdido la tarjetita para hacerse socio. Mario, ¿me podrías mandar una por correo para dársela a mi vecino y así que fuera socio del CLUB?... A él le haría mucha ilusión, y a mí también..

Mario, ayúdame a conseguir mi objetivo.

Marisa López Rey
Toledo

Querida Marisa:

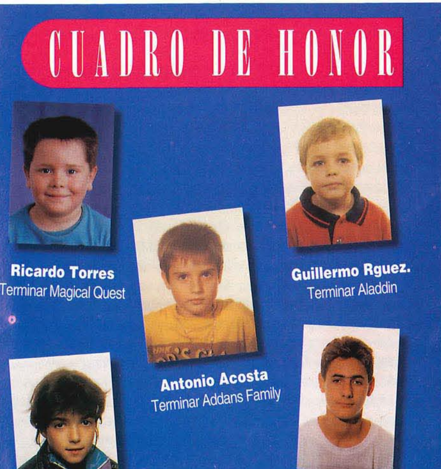
Lo primero que quiero decirte es que, tal y como indicas en tu carta, para ser socio del CLUB NINTENDO es necesario enviarnos la tarjeta de suscripción al CLUB, que se encuentra en el interior de las consolas SUPER NINTENDO y GAMEBOY. Según me comentas, el problema es que tu vecino (el que es muy amigo tuyo....) ha perdido dicha tarjeta, pero ¡no te preocupes, porque hay solución!.

Lo único que tiene que hacer es enviarnos un elemento que le acredite como poseedor de una consola GAMEBOY o SUPER NINTENDO, por ejemplo: fotocopia de la garantía (aunque esté caducada no importa), fotocopia del manual de instrucciones de la consola que tiene (en este caso Gameboy)... Eso sí, sea cual sea el elemento que nos envíe tu amigo, debe ir acompañado de una notilla con todos sus datos personales y una aclaración en la que ponga que nos envía dicha fotocopia por pérdida de la tarjeta de suscripción al CLUB NINTENDO, ¡así de fácil!.

Espero recibir pronto noticias tuyas, y de tu querido vecino... ¡estará contento de contar con amigas como tú!.

Mario.

CUADRO DE HONOR



Ricardo Torres
Terminar Magical Quest

Guillermo Rguez.
Terminar Aladdin

Antonio Acosta
Terminar Addans Family

Cynthia Tallant
Terminar Aladdin

Angel Cuenca
Terminar Street Fighter II

Luis Javier
Record Zelda

Manuel Luque
Terminar Terminator II

Margarita Ferrer
Terminar S. Mario Land 2

MARIO GALERIA

Ricardo nos ha enviado desde San Sebastián de los Reyes (Madrid), un Mario súper contento por tener ya unos "cuantos" juegos para su Gameboy.

¿Qué tendrá Mario entre las manos que tanto preocupa a Wario?... Ni más ni menos que el carnet del CLUB NINTENDO, por eso Wario está un poquillo "tiñoso", en este dibujo que nos ha enviado Jofre de El Masnou, (Barcelona).

Spiderman, Link, Luigi, Mario... Todos tienen cabida en esta GAMEBOY tan especial que ha elaborado Lucía de Santander, (Cantabria).

Parece que a Yoshi, Luigi y Mario, se les da bastante mejor rescatar a la princesa Daisy que hacer alguna "delicatesen" en la cocina... Javier de Badia (Barcelona), no tiene ninguna duda al respecto.

Mikeldi de Getxo (Vizcaya), ha creado a Mario, más héroe que nunca, emulando al mismísimo Indiana Jones, ¡se atreve con todo!.

David de Gandía (Valencia) nos muestra cómo Link está dispuesto a todo con tal de defender a su amada princesa, ¡nadie lo duda a juzgar por su mirada!.

"Marioddin" es el título ideal para este dibujo tan "maravilloso" que ha creado Carolina de Barcelona.

Esperamos que enviéis vuestras creaciones a:
CLUB NINTENDO
Pº de la Castellana 39-3º
28046 - MADRID



EA SPORTS PRESENTS

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

EA SPORTS STADIUMSOUND

EL MUNDIAL EN TUS MANOS

Quedan pocos minutos para que dé comienzo el encuentro más emocionante de los últimos cuatro años, la final del Mundial de Naciones. Los seguidores están eufóricos. Las gradas están a punto de "reventar". Vemos cómo por las escaleras de vestuarios van apareciendo, uno a uno, los jugadores de ambos equipos. También aparece sobre el terreno de juego el colegiado acompañado de los dos jueces de línea. Ambos entrenadores dan sus últimas instrucciones a los jugadores. Mientras, en el centro del campo el árbitro habla con los capitanes de ambos equipos. El balón se sitúa en el círculo central del terreno de juego. Va a dar comienzo la gran final... Esta podría ser la retrasmisión de una emocionante final, ¿verdad?. Pues ahora vas a poder participar en la competición y vivirla en directo. Para ello, sólo necesitas Fifa Soccer y tu Super Nintendo.

MENU

Elige cualquiera de estas seis opciones y disponte a calentar. La competición va a ser muy dura y sólo los mejores alcanzarán la victoria.



EXHIBITION		1P vs. COM 1P vs. 2P
LEAGUE		1P a 8P
OPTIONS	Tipo de competición Duración de cada mitad	Faltas Fueras de juego, etc...
TOURNAMENT		1P a 8P
PLAYOFFS		1P a 8P
RESTORE	Continúa una competición introduciendo el password correspondiente.	

EXHIBITION

Practica un partido jugando contra la consola o contra un amigo. Escoge los dos equipos que quieres que participen... Escoge el modo de control... y disponte a ganar a tu rival.



LEAGUE

Compite contra otros 7 equipos en la Copa de Liga, con los correspondientes partidos de ida y vuelta.





TOURNAMENT

Pueden competir de 1 a 8 jugadores en este torneo que sigue las mismas reglas que el auténtico Mundial de Fútbol. Elige a tus equipos favoritos... Observa la clasificación de tu grupo... Y lánzate a por todas.



PLAYOFFS

Juega solo o acompañado y adéntrate en una eliminatoria entre 16 equipos.





TIPO DE JUEGO	Podemos elegir entre dos tipos de juego, ACCION y SIMULACION.
DURACION DE LAS MITADES	Escoge entre 2, 4, 6, 10, 20 ó 45 minutos por tiempo.
FALTAS	Elige si quieres que te piten faltas o no.
FUERA DE JUEGO	Un fuera de juego no pitado puede significar un gol a tu favor, pero no son las reglas.
CONDICIONES DEL CAMPO	Puedes jugar sobre un campo SECO, ENCHARCADO, EMBARRADO O CALUROSO, tú eliges.
TIPO DE CAMPO	¿Quieres jugar sobre HIERBA NATURAL o ARTIFICIAL?
RELOJ	El tiempo puede correr durante todo el encuentro o por el contrario sólo cuando el balón esté en juego.
PORTEROS	Elige si quieres controlar al portero manualmente o si quieres que lo haga la consola por ti.
MUSICA Y SONIDOS	Puedes jugar con música, oír a los "hinchas" animar a tu equipo, o anular todos los sonidos.
BARRA DE ENERGÍA	Escoge si la quieres tener en pantalla o si quieres anularla.
SUPER ATAQUE, SUPER DEFENSA Y SUPER DISPARO	Elige al equipo que quieres que posea estas super cualidades.

OPTIONS

Estudia detenidamente las diversas opciones que te ofrece el juego y ajústalas a tu gusto.

RESTORE

Un buen password puede colocarte directamente en la final del Mundial o encabezar una Copa de Liga.

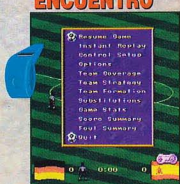
¡COMIENZA EL ESPECTACULO!

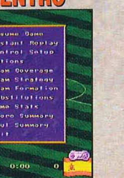
Tras haber efectuado los cambios oportunos seleccionando las opciones, podrás comenzar el partido, aunque también dispondrás de una serie de opciones más, antes y durante el partido. Los parámetros que puedes variar son, al igual que antes, muy variados, dependiendo algunos de ellos del momento en que te encuentres, es decir, si has comenzado el partido o no.

ANTES DE COMENZAR



COMENZADO EL ENCUENTRO





REPETICION DE LA JUGADA

Te permite ver los últimos segundos del encuentro a cámara rápida, lenta, hacer movioelas, etc...

OPCIONES

Puedes variar el tipo de juego, conectar o desconectar las faltas, etc...

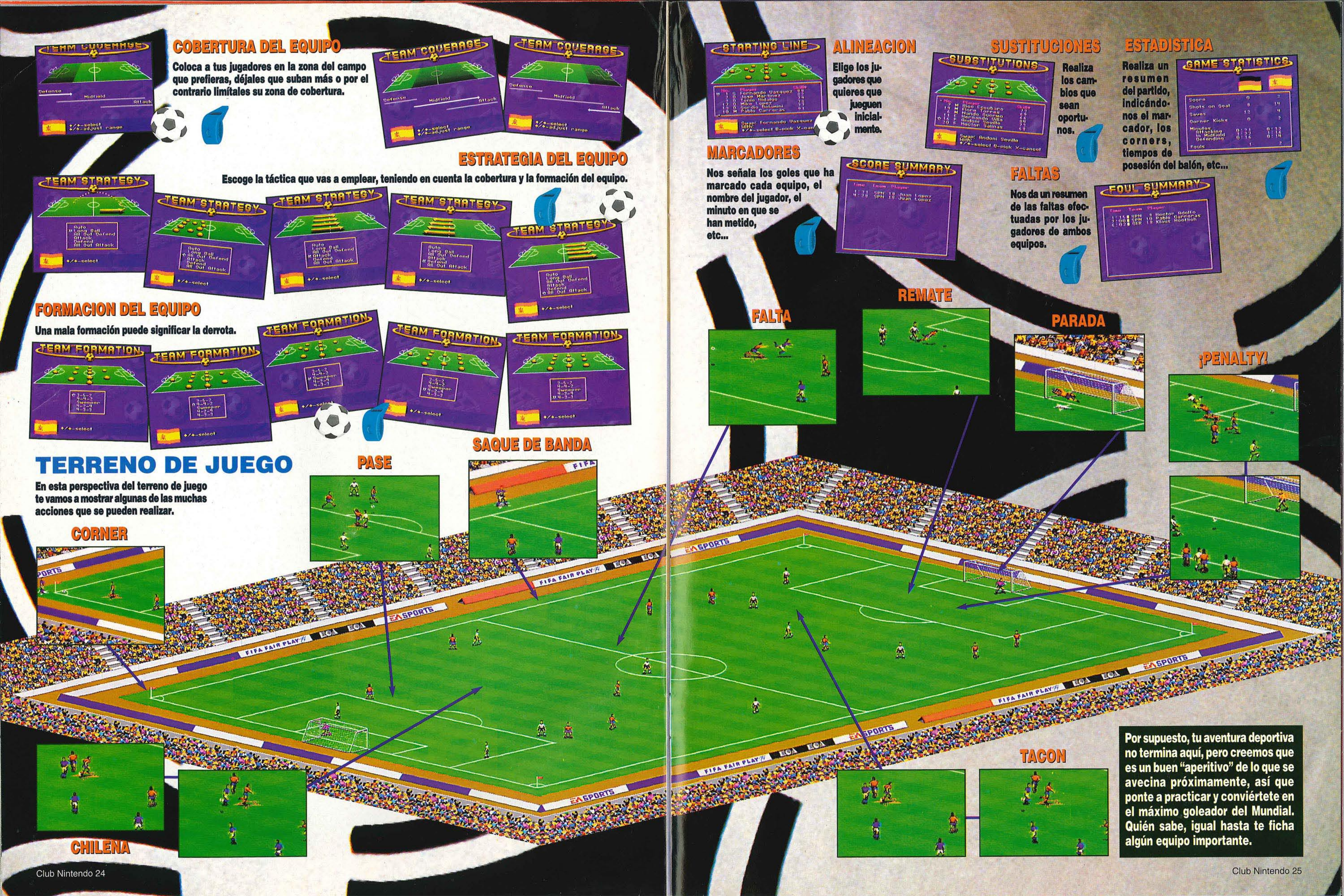


TIPO DE CONTROL

Elige el tipo de control que te resulte más fácil de manejar.







COBERTURA DEL EQUIPO

Coloca a tus jugadores en la zona del campo que prefieras, déjales que suban más o por el contrario limítales su zona de cobertura.

ESTRATEGIA DEL EQUIPO

Escoge la táctica que vas a emplear, teniendo en cuenta la cobertura y la formación del equipo.

FORMACION DEL EQUIPO

Una mala formación puede significar la derrota.

ALINEACION

Elige los jugadores que quieres que jueguen inicialmente.

SUSTITUCIONES

Realiza los cambios que sean oportunos.

ESTADISTICA

Realiza un resumen del partido, indicándonos el marcador, los corners, tiempos de posesión del balón, etc...

MARCADORES

Nos señala los goles que ha marcado cada equipo, el nombre del jugador, el minuto en que se han metido, etc...

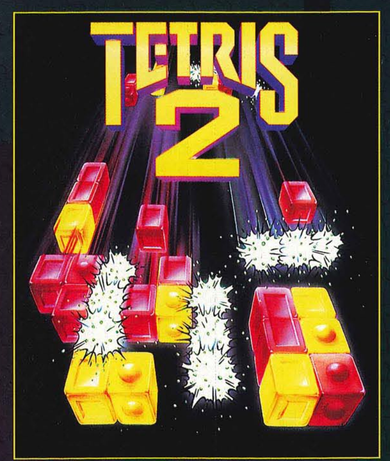
FALTAS

Nos da un resumen de las faltas efectuadas por los jugadores de ambos equipos.

TERRENO DE JUEGO

En esta perspectiva del terreno de juego te vamos a mostrar algunas de las muchas acciones que se pueden realizar.

Por supuesto, tu aventura deportiva no termina aquí, pero creemos que es un buen "aperitivo" de lo que se avecina próximamente, así que ponte a practicar y conviértete en el máximo goleador del Mundial. Quién sabe, igual hasta te ficha algún equipo importante.



EL PUZZLE DEFINITIVO

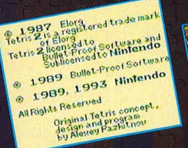


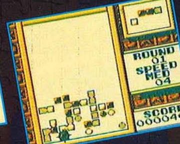
Todos los usuarios de Game Boy estamos de enhorabuena. El juego más vendido y que ha marcado una época (y sin duda la sigue marcando) al igual que las aventuras de Zelda o del mismísimo Mario, ya tiene su merecida continuación, ¡y vaya continuación! Estamos hablando, nada más y nada menos que de Tetris 2, que ve la luz dispuesto a no defraudar a los fanáticos de los juegos puzzle y preparado para "hipnotizar" a todo aquel que ose probarlo (esto te lo decimos por experiencia). Un juego inspirado en la misma filosofía que su predecesor pero ahora más complejo, con más opciones y más divertido que nunca... ¡Para que luego digan que las segundas partes nunca fueron buenas!

¡ Ladies and gentlemen, con todos ustedes... TETRIS 2, la última maravilla de Nintendo!

¿Qué es el Tetris?

Suponemos que a estas alturas de siglo todo el mundo conocerá qué es el Tetris, pero por si hay algún despistadillo vamos a retroceder en el tiempo cinco años. Corría el año 1989, cuando un señor llamado Alexey Pazhitnov concibió un juego que consistía en ir completando líneas horizontales con piezas de diferentes formas que iban cayendo incesantemente. Esta idea fue transformada en un videojuego totalmente innovador que se bautizó con el nombre de Tetris y que a partir de su nacimiento, tendría un éxito sin precedentes que daría la vuelta al mundo.





Ahora, tras cinco largos años de espera, esa idea inicial ha sido transformada y completada por sus mismos creadores, con el propósito de contentar a los amantes del Tetris que pedían más. En el nuevo Tetris 2 se han incluido hasta nueve tipos de piezas, las líneas se completan por color, tanto horizontal como verticalmente, existe un modo de competición contra la máquina o contra otro jugador..., es decir han conseguido el juego puzzle en su máxima expresión. Pero antes de proseguir, vamos a detallar todos estos datos...

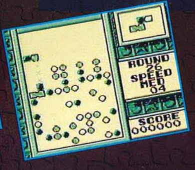
Tetris 2



El juego arranca con una pantalla como ésta. Como podrás apreciar, ya desde el comienzo se muestra como un juego totalmente diferente y lo más destacable es la opción VERSUS, que después explicaremos. De momento, escogeremos la opción 1 PLAYER.







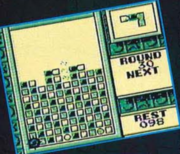
Siguen los cambios. Tras habernos introducido en este modo de juego, ante nosotros se plantea la gran duda de escoger entre dos modos: NORMAL, en el que antes de jugar podremos elegir la velocidad, pantalla (hasta la 30, aunque hay más) y el tipo de música.



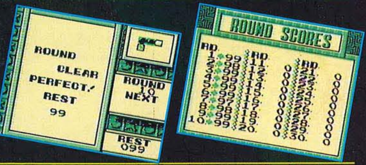
Si por el contrario, entramos en el modo PUZZLE, podremos seleccionar tres elementos: la forma de caída de las piezas (AUTO, para que caigan solas y MANUAL para que caigan cuando el jugador pulse abajo), la pantalla en la que queremos empezar y por último, la melodía que más nos guste. Bastante completo ¿no te parece?

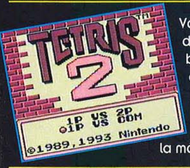


Este último modo, por su interés, creemos que merece una explicación más extensa. Al comenzar, veremos tres bloques circulares intermitentes (cada uno de un color) en la parte inferior de la pantalla. El objetivo es eliminarlos con las piezas de su mismo color, para que estos a su vez hagan desaparecer los bloques circulares no intermitentes de ese tono.



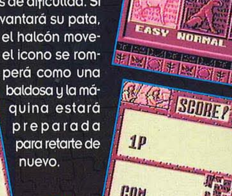
Para eliminar esos bloques circulares intermitentes, contamos con un máximo de 100 piezas y aunque parezcan muchas, en pantallas como ésta, seguro que echarás de menos alguna más. Si por el contrario eres "un hacha" y completas la pantalla con el mínimo de fichas posibles, habrás realizado un "perfect", que se reflejará en una pantalla de récords así de completa.



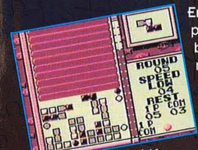


Volviendo al párrafo inicial, no nos podemos dejar en el tintero la opción VERSUS, que también es de lo más interesante. Al introducirnos en ella encontraremos la clásica pero importante opción 1P vs. 2P, que podremos disfrutar a través del Game Link, y la opción 1P vs. COM, que es una competición contra la máquina, realmente innovadora.

Antes de comenzar, escogeremos un nivel de dificultad para enfrentarnos a ella. Los tres animales que ves no provienen del zoo, sólo simbolizan los niveles de dificultad. Si perdemos, el "perrillo" levantará su pata, la pantera se tumbará y el halcón moverá sus alas. Si ganamos, el icono se romperá como una baldosa y la máquina estará preparada para retarte de nuevo.







En ésta competición tendremos que ser más rápidos que la máquina a la hora de eliminar los bloques circulares. Ella, que de tonta no tiene nada, nos "fastidiará" haciendo aparecer una persiana que bajará poco a poco impidiéndonos la visión cada vez más y haciendo caer nuestras fichas más rápidamente. Lo único bueno de todo esto es que también nosotros podremos emplear esas tácticas.

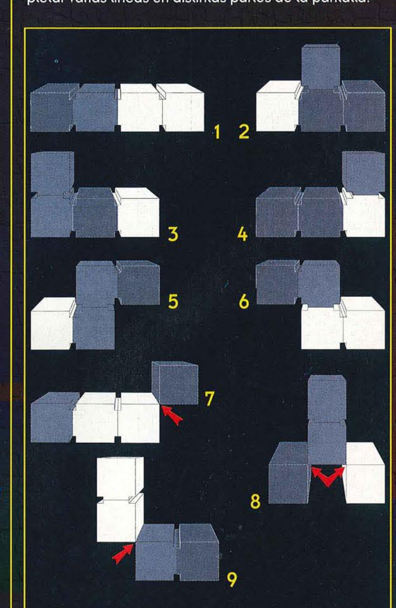
El objetivo final es ganarle tres partidas que se anotarán en un marcador como éste. Las caras te resultarán especialmente simpáticas si sólo aparecen en tu marcador, y no en el de la máquina.

Como verás, el juego no tiene ABS, pero es realmente completo. Aunque aún hay más...

Las piezas



En este apartado trataremos de enseñarte las fichas, que son las verdaderas protagonistas del juego. Las seis primeras te resultarán bastante familiares porque son semejantes a las de Tetris, aunque las otras tres... ¿no te parecen algo "rarillas"? Efectivamente lo son pero, en esto radica la diferencia. Esas piezas se rompen y dividen por la zona señalada con la flechita cuando una de sus partes se queda encima de otra ficha. Esta innovación te dará más posibilidades, porque con una misma ficha podrás completar varias líneas en distintas partes de la pantalla.



¡¡¡ Extra, sólo para socios del Club!!!

Cuando consigas el juego, sólo tú podrás presumir ante tus amigos de poder finalizar con 10 perfects las 10 primeras pantallas de Tetris 2 en el modo puzzle, y sin esforzarte demasiado. Para que lo puedas hacer y tengas un buen comienzo, nos hemos "roto el coco" por ti, completando las fases con una, dos y tres fichas, pero siempre obteniendo como resultado ese adorable mensaje: PERFECT! Y es que... ser del Club Nintendo tiene sus privilegios...

Pero antes de empezar, tendríamos que aclarar algunas "cosillas" en relación a las fotos, para que nos comprendas perfectamente: el paso 1 muestra siempre la foto de la pantalla antes de comenzar. Los bloques circulares que destellean en la parte inferior de la pantalla son los que tenemos que eliminar y esos bloques harán desaparecer los otros circulares de su mismo color. En todas las pantallas se producen reacciones en cadena en las que con un sólo paso podremos hacer varias líneas. Y por último, al formar una línea de tres, los bloques que la componen desaparecen...

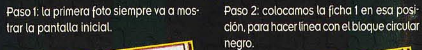
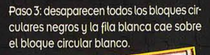
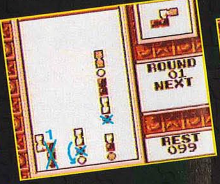
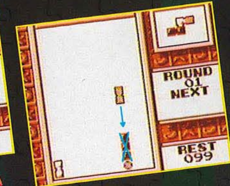
Round 1. Una ficha

Paso 1: la primera foto siempre va a mostrar la pantalla inicial.

Paso 2: colocamos la ficha 1 en esa posición, para hacer línea con el bloque circular negro.

Paso 3: desaparecen todos los bloques circulares negros y la fila blanca cae sobre el bloque circular blanco.

Paso 4: la línea de bloques negros se completa y desaparece, y la línea de dos gris cae sobre el bloque circular de su mismo color.

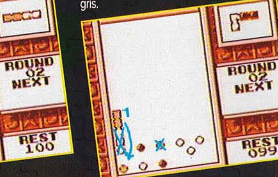
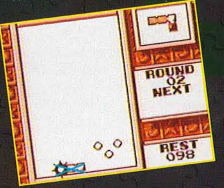
Round 2. Dos fichas

P1: pantalla al comenzar. Los bloques inferiores destelleantes son nuestro objetivo.

P2: colocamos la ficha 1 en esa posición. El bloque blanco y el gris desaparecen, y este último a su vez, hace desaparecer al otro gris.

P3: colocamos la ficha 2 en esa posición. Así eliminamos el bloque negro destelleante.

P4: el resto de la ficha 2 cae, y se queda en línea con el bloque circular blanco.

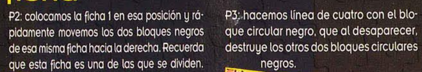
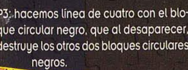
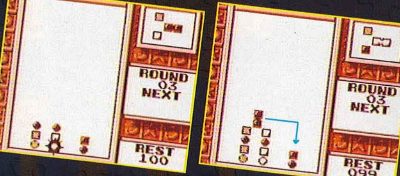
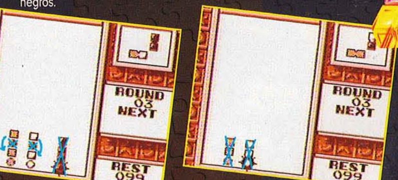
Round 3. Una ficha

P1: de nuevo, destruir los tres bloques inferiores es nuestro objetivo. Observa la ficha que va a caer.

P2: colocamos la ficha 1 en esa posición y rápidamente movemos los dos bloques negros de esa misma ficha hacia la derecha. Recuerda que esta ficha es una de las que se dividen.

P3: hacemos línea de cuatro con el bloque circular negro, que al desaparecer, destruye los otros dos bloques circulares negros.

P4: las dos líneas desaparecen simultáneamente y... ¡ya está!

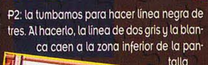
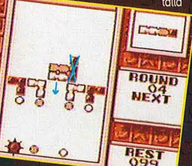
Round 4. Una ficha

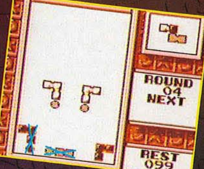
P1: la cosa se complica un poco, pero observemos la ficha en forma de "L" que va a caer.

P2: la tumbamos para hacer línea negra de tres. Al hacerlo, la línea de dos gris y la blanca caen a la zona inferior de la pantalla

P3: completamos línea horizontal con el bloque circular blanco, que hace desaparecer a los otros dos bloques circulares del mismo color.

P4: la pieza de dos gris cae y hace línea horizontal con el circular de ese color, mientras que la pieza de cuatro negra hace lo propio con el bloque circular negro.



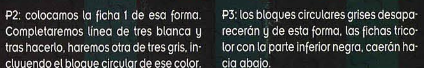
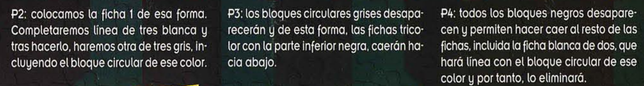
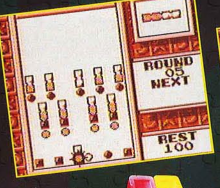
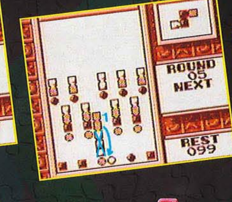
Round 5. Una ficha

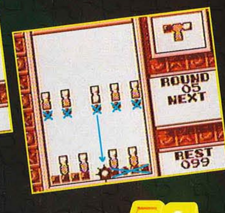
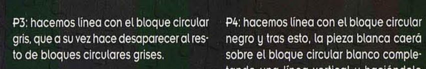
P1: aunque parezca compleja, verás como es realmente sencilla.

P2: colocamos la ficha 1 de esa forma. Completaremos línea de tres blanca y tras hacerlo, haremos otra de tres gris, incluyendo el bloque circular de ese color.

P3: los bloques circulares grises desaparecerán y de esta forma, las fichas tricolor con la parte inferior negra, caerán hacia abajo.

P4: todos los bloques negros desaparecen y permiten hacer caer al resto de las fichas, incluida la ficha blanca de dos, que hará línea con el bloque circular de ese color y por tanto, lo eliminará.

Round 6. Una ficha

P1: tenemos que observar que sobre cada uno de los bloques circulares intermitentes, hay una línea vertical de dos de su mismo color.

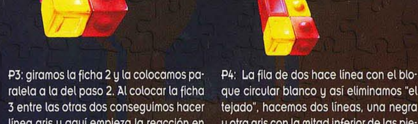
P2: giramos la ficha en forma de "L" para hacer línea horizontal blanca. El resto de las piezas que están encima de ella comenzarán a caer hacia abajo.

P3: hacemos línea con el bloque circular gris, que a su vez hace desaparecer al resto de bloques circulares grises.

P4: hacemos línea con el bloque circular negro y tras esto, la pieza blanca caerá sobre el bloque circular blanco completando una línea vertical y haciéndole desaparecer.







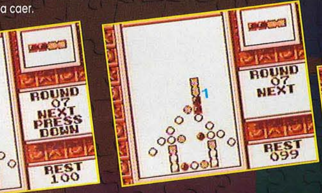
Round 7. Tres fichas

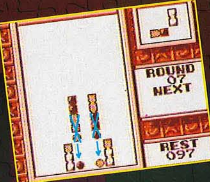
P1: nuestro objetivo es limpiar los tres inquilinos de esta "casita". Hay que observar la ficha que va a caer.

P2: colocamos de pie la ficha 1 en esa posición.

P3: giramos la ficha 2 y la colocamos paralela a la del paso 2. Al colocar la ficha 3 entre las otras dos conseguimos hacer línea gris y aquí empieza la reacción en cadena.

P4: La fila de dos hace línea con el bloque circular blanco y así eliminamos "el tejado", hacemos dos líneas, una negra y otra gris con la mitad inferior de las piezas 1 y 2 y por último, las partes superiores de esas mismas fichas hacen línea con los dos bloques circulares.








Round 8. Dos fichas

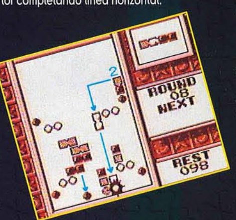
P1: nuestro objetivo inicial es el bloque circular blanco, que al destruirse hará desaparecer al resto de bloques blancos circulares que sustentan todas las piezas del centro.

P2: colocamos la ficha 1 en esa posición, haciendo que el bloque de la misma que está suelto, quede encima del resto de la ficha. Observa la ficha 2.

P3: en el paso 2 habremos completado una línea vertical negra, y en este completaremos una línea vertical gris de cuatro para que la pieza blanca de uno quede sobre el bloque circular blanco.

P4: colocamos la parte blanca de la ficha 2 sobre el bloque que está encima del circular blanco y de esta forma completamos una línea blanca de cuatro. Después la pieza negra caerá sobre la circular de su mismo color completando una línea en forma de "L" invertida y la pieza gris caerá al lado de la circular de su mismo color completando línea horizontal.





Round 9. Una ficha

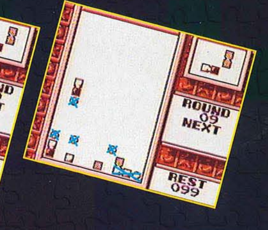
P1: esta pantalla es realmente sencilla si empleamos bien la ficha que va a caer.

P2: colocamos la ficha 1 en esa posición para hacer línea horizontal negra.

P3: la pieza gris de dos hace línea con el bloque circular gris que parpadea.

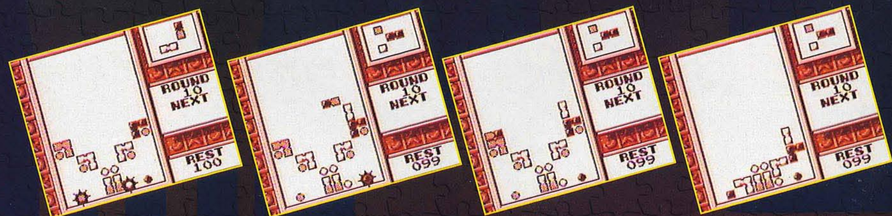
P4: al eliminar el bloque gris circular que la sujetaba, la pieza cae y forma línea horizontal con la pieza circular blanca.





Round 10. Una ficha

Seguro que tras haber visto la solución de las 9 primeras pantallas, ya comprendes la lógica general del juego y estás preparado para cualquier reto, pero... ¿serías capaz de solucionar esta pantalla sólo con la ayuda de las fotos?



Ya para finalizar, tendríamos que destacar dos de los puntos fuertes de este juego: el impresionante número de posibilidades que ofrece y la enorme adicción, que sólo se puede comprobar cuando lo estás jugando.

Y si te has llevado una sorpresa, o creías que te estábamos tomando el pelo, al ver las fotos en color, es importante que sepas que todas las fotos son producto de esa maravilla llamada Super GAMEBOY, utilizando tan sólo 4 colores. Y si estas imágenes te han sorprendido, imagínate la calidad que se podrá alcanzar con la versión que en exclusiva distribuirá Nintendo España a partir de Julio y que dispondrá de 256 colores para que le puedas sacar todo el jugo a tu Super GAMEBOY. Y no sólo eso, sino que además, y por si acaso te pierdes, incluirá el libro de instrucciones para el modo 256 colores del SGB. ¡Para que luego digan que esperar no merece la pena!



PROXIMAMENTE





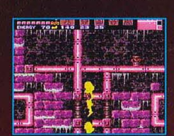
Más de dos años de estudios, renovadores diseños y alta tecnología de programación, han dado como resultado el primer cartucho de 24 megas para Super Nintendo: Super Metroid, sin duda, uno de los juegos más completos y logrados en la historia de las consolas.



Catalogarlo dentro de un solo tipo de juego, quizás resulte demasiado complicado, ya que estamos hablando de un título que mezcla la acción de un arcade, la intriga de una aventura, y la jugabilidad y variedad de escenarios de un título de plataformas. Es decir, reúne las cualidades de los mejores juegos, añadiendo además una sustanciosa cantidad de megas.

Super Metroid tiene un comienzo que es un claro preludio de lo que va a acontecer, no porque nos desvele su argumento, sino porque nada más empezar podemos disfrutar de una calidad gráfica y sonora realmente sorprendente. Voces digitalizadas, una cuidada música combinada con increíbles efectos sonoros y una estudiada semi-oscuridad, introducen al jugador en una atmósfera de misterio totalmente envolvente. Así, desde el principio, el propio juego se encarga de invitarte a coger tu control pad y adentrarte en lo más profundo de sus entrañas.





Después de este espectacular comienzo, tenemos 6 inmensas zonas que explorar, con una protagonista de excepción, Samus Aras, una poderosa chica provista con la armadura cibernética más avanzada jamás vista. Además, está dotada con uno de los mejores equipamientos que se puedan desear, destacando:

- 2 tipos de trajes:

Varia: reduce a la mitad los daños que le produzcan los enemigos.
De gravedad: perfecto para las fases marinas

-3 tipos de botas, que permiten efectuar a Samus multitud de atléticos movimientos:

Botas Salto de altura: para alcanzar lugares más altos.
Botas Salto espacial: casi le permiten volar.
Botas a reacción: la velocidad que alcanza con ellas es realmente increíble, lo cual convierte a Samus, prácticamente en invencible.





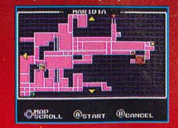


-Un poderoso arsenal:

Bombas de energía
Misiles
Porta misiles/Súper porta misiles
Bola de energía/ Gran bola de energía
8 tipos de rayos diferentes: a cada cual más poderoso, incluyendo el Rayo X Scope, que le permite ver los pasajes ocultos que hay en determinadas zonas.

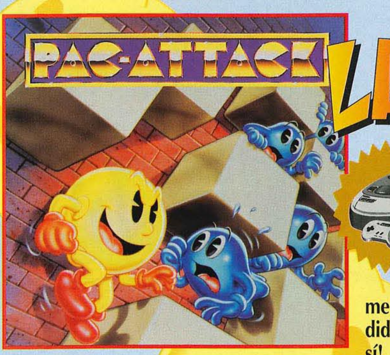


En cuanto a los enemigos, resulta imposible describirlos, no sólo por su cantidad, sino también, porque tienen las formas más diversas. Pueden ser desde inmensos seres, hasta pequeños y aparentemente inofensivos vegetales... Desde luego, lo que sí está claro es que no se puede confiar en nada, ni en nadie, y que descubrir cuáles son tus amigos y ayudas, y cuáles tus enemigos y obstáculos, es otra de las misiones más importantes y apasionantes en este "pedazo" de juego.





Los programadores de Super Metroid han pensado en todo, y además de lo explicado anteriormente, nos ofrecen la posibilidad de convertir a Samus en un ser cada vez más superior, recogiendo determinados objetos que se encuentran a lo largo de todo el juego. También nos brindan la posibilidad de salvar el juego, algo que realmente se agradece en una aventura de semejante envergadura. Y además, han dotado a Super Metroid de un detallado y extenso mapeado que resulta indispensable para poder ir avanzando a lo largo de este "titulazo".



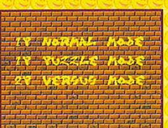
LA PUZZLE-LOCURA

Hace ya bastante tiempo, que muchos de vosotros os veníais preguntando si existía algún Tetris para Super Nintendo o algún juego que se le pareciese. Bien, ahora os podemos decir que ese juego existe, y se llama Pac-Attack. Tiene algunas variantes con respecto al genuino Tetris, pero es igual de adictivo que él. Nada más comenzar a jugar, en lo primero que nos fijamos es en esos "bichitos" que bajan escondidos entre las fichas. ¿No os resultan familiares?. ¡Claro que sí!, son esos endiablados fantasmillas del juego Pac-Man que se han colado aquí. Tenemos que hacer algo para eliminarlos. Suerte que Pac-Man les ha seguido hasta aquí y nos va a prestar su inestimable ayuda. Sin duda éste es el juego que todos estabais esperando, no lo dudeis, continuad leyendo este artículo y descubrid los secretos que os aguardan en este gran título.

DESARROLLO

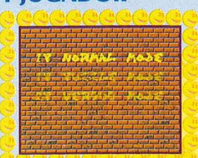
Inicialmente cuando conectamos la consola, aparecerá la pantalla principal con el título. Tras pulsar Start, pasaremos a un menú en el que podremos escoger entre 3 opciones diferentes: 1 Jugador, 2 Jugadores (Modo Batalla) o 1 Jugador en Modo Puzzle.







1 JUGADOR











Tras elegir esta opción podremos escoger el nivel de dificultad de entre cuatro posibles: Fácil (comenzamos en el nivel 0), Normal (algo más dificilillo), Difícil (sólo para los más osados) e Hyper (destinado a los más expertos).

Nuestra labor consistirá en hacer el mayor número posible de líneas horizontales, teniendo en cuenta que sólo pueden estar formadas por bloques para que desaparezcan. Un "fastasmilla" en medio de una línea, impedirá que ésta sea eliminada.

2 JUGADORES





Aquí cada jugador podrá elegir la velocidad con la que quiere que caigan las fichas, dependiendo de la experiencia que previamente tenga. La velocidad varía desde Lenta hasta Rápida, pasando por el modo Normal.

En esta modalidad, usaremos la misma técnica que en el modo de 1 sólo jugador, aunque ahora nuestra meta final varía un poco respecto de la anterior. Resistir al máximo y





ganar a nuestro rival ha de ser nuestro lema esta vez. Aquel que gane se anotará un punto y la victoria total será para el primero que consiga tres puntos.







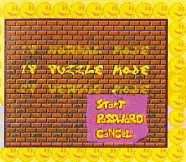


1 JUGADOR MODO PUZZLE

Esta modalidad es la más compleja, pero al mismo tiempo la más interesante y divertida. Al comenzar se nos preguntará si queremos comenzar desde la primera pantalla o si por el contrario tenemos algún password, introducirlo y comenzar donde nos quedamos la última vez. Ahora tendremos que "rompernos el coco" y resolver las enigmáticas pantallas que irán apareciendo, procurando utilizar el menor número de fichas posibles y teniendo en cuenta que, además, son limitadas. Como dato os diré que hay 100 puzzles diferentes, cada uno más complejo que el anterior. ¿Os atrevéis a completarlos todos?.















AYUDAS

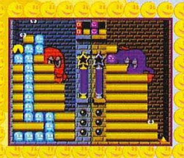
No creáis que estaréis solos e indefensos ante este monumental rompecabezas. A lo largo del juego vais a contar con determinadas ayudas.

PAC-MAN



La primera de estas ayudas se llama Pac-Man, el incansable y comilón personaje que se encargará de devorar a los innumerables "fantasmillas" que tratarán de hacerte la vida imposible.



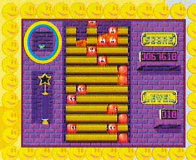


HADA MAGICA

Esta ayuda es la mejor de todas, aunque es muy difícil de conseguir y está delimitada a los modos de 1 y 2 jugadores exclusivamente. Para conseguirla deberás comer muchos fantasmas, lo cual hará que la varita mágica se vaya llenando. Una vez esté "al completo", aparecerá un hada que con el poder de su varita eliminará a cuantos fantasmas pille en su camino. Una gran ayuda que, seguro, te sacará de más de un apuro en momentos críticos.





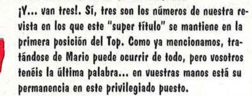


Esperamos haber conseguido ofreceros, a través de este pequeño artículo, una idea global sobre el juego. A nosotros nos ha encantado, y esperamos que también despierte el mismo interés en todos vosotros. ¡Por fin podemos disfrutar de un juego tipo Tetris en nuestra Super Nintendo!



En nuestro número anterior ya mencionábamos que las novedades estaban pegando fuerte. Y desde luego no nos hemos equivocado, tan sólo tenéis que echar un vistazo a éste, vuestro Top, para comprobar lo fuerte que "están pegando" los nuevos títulos. Sin embargo, no todo son novedades, como podéis ver, la elevada calidad de algunos de los juegos más veteranos, hace que sigais interesados por ellos, y su permanencia en el Top oficial de Nintendo, gracias a vuestras llamadas, parece no tener fin. Una buena muestra de todo esto, son los dos juegos que se encuentran en cabeza: el apasionante S. MARIO ALL STARS en SUPER NINTENDO, y la super novedad WARIO LAND, S. MARIO LAND 3 en GAMEBOY. Pero... vamos a dejarnos de rodeos, y comprobad ya, por vosotros mismos, cuales son vuestros 20 juegos favoritos en Gameboy y Super Nintendo.

SUPER NINTENDO™



SUPER MARIO ALL STARS

¡Y... van tres!. Sí, tres son los números de nuestra revista en los que este "super título" se mantiene en la primera posición del Top. Como ya mencionamos, tratándose de Mario puede ocurrir de todo, pero vosotros tenéis la última palabra... en vuestras manos está su permanencia en este privilegiado puesto.



STARWING

Por el momento parece que el capitán Fox McCloud y su valiente equipo no consiguen derrotar a Mario. Pero la batalla aún no está perdida... este segundo puesto lo demuestra.



SUPER MARIO KART

Parece que llegar a la primera posición del "podium" está resultando un poco difícil. Sin embargo, con su permanencia en este tercer puesto, Mario y su flamante kart siguen demostrando su valía.

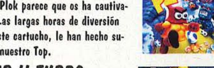


4. **THE LEGEND OF ZELDA**
5. **NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP** ▶

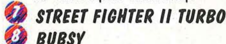


Un campeón de este calibre no puede pasar desapercibido, y aunque parece que su aproximación a los primeros puestos no es demasiado rápida, no habrá que perderle de vista. Siempre podrá pisar a fondo el acelerador... aún en el último momento.

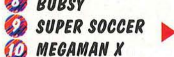
6. **PLOK**



El encanto y simpatía de Plok parece que os ha cautivado. Y no es para menos. Las largas horas de diversión que puede proporcionar este cartucho, le han hecho subir "como la espuma" en nuestro Top.

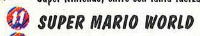


7. **STREET FIGHTER II TURBO**
8. **BUBSY**
9. **SUPER SOCCER** ▶
10. **MEGAMAN X**



NOVEDAD

Siempre ha sido considerado como uno de los grandes héroes. Por esto mismo, no es de extrañar que en ésta, su primera aparición en Super Nintendo, entre con tanta fuerza en nuestro Top.



11. **SUPER MARIO WORLD**
12. **ALADINO**
13. **THE LOST VIKINGS** ▶
14. **THE EMPIRE STRIKES BACK**
15. **MAGICAL QUEST STARRING MICKEY MOUSE** ▶



16. **FLASHBACK**
17. **BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS**
18. **GOOF TROOP**
19. **METAL COMBAT**
20. **JURASSIC PARK**



GAMEBOY™



WARIO LAND, SUPER MARIO LAND 3

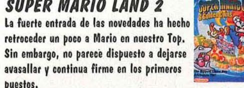
Fascinante la entrada de este juego ¿no creéis?. Parece que en esta ocasión ha ganado el "malo de la película", pero... se lo tiene bien merecido. La alta calidad de este cartucho, protagonizado por Wario, es totalmente digna de este primer puesto.



TETRIS 2

NOVEDAD

No podía ser de otra manera. Si la primera parte de este sensacional título ha estado siempre presente en nuestro Top, nosotros estábamos seguros de que la segunda también lo estaría, y... como podéis ver por el resultado, no se ha conformado con una tímida entrada.

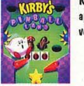




SUPER MARIO LAND 2

La fuerte entrada de las novedades ha hecho retroceder un poco a Mario en nuestro Top. Sin embargo, no parece dispuesto a dejarse avasallar y continua firme en los primeros puestos.

4. **THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING**
5. **KIRBY'S PINBALL LAND**



Kirby sigue escalando posiciones, y es que... ¿a quién no le apetece echar una partidita de pinball en su propia casa de vez en cuando?...







6. **KIRBY'S DREAM LAND**
7. **SUPER MARIO LAND**
8. **STAR WARS**
9. **DARKWING DUCK**



El intrépido pato Darkwing parecía rezagado. Sin embargo, en su "despertar", ha avanzado rápidamente colocándose entre los diez primeros puestos.

10. **TOP RANKING TENNIS**
11. **NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP** ▶



12. **BATTLETOADS IN RAGNAROK'S WORLD**
13. **DUCK TALES**
14. **TETRIS**
15. **MARIO & YOSHI**
16. **MYSTIC QUEST**
17. **MICKEY'S DANGEROUS CHASE**
18. **ALIEN 3** ▶
19. **CRASH DUMMIES**
20. **MEGAMAN 2**





Cambia de equipo
Si realmente quieres ganar, déjate de jugadas sucias, de equipos de segunda y hazte con el nuevo ''FIFA PACK'' de Super Nintendo. Será tu mejor fichaje y nunca más cambiarás de colores. Su contenido es totalmente rompedor: Consola Super Nintendo, 2 mandos de control, cable conector TV, adaptador de corriente A/C, suscripción gratuita al Club Nintendo y... lee bien, el mejor simulador de fútbol: FIFA INTERNATIONAL SOCCER.
Un juego con sonido ambiental StadiumSound™, para que te metas de lleno en el juego.
Repetición de jugadas a cámara lenta y desde dos ángulos, para que te recrees.
Medidor de potencia de tus disparos.
Ah! y llama a tus amigos, porque podéis jugar hasta cinco. Tú serás el ''pichichi'' del grupo. Con este equipo tendrás todas las de ganar.
NUEVO
"FIFA PACK"
EDICION LIMITADA
Y NUMERADA
EA SPORTS PRESENTS
FIFA INTERNATIONAL SOCCER
SUPER NINTENDO
PAL VERSION
Nintendo
Nintendo España, S. A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
CID FCA!
The FIFA logo is © 1977 FIFA/DEYHLE. Used under licence by Electronic Arts. EA SPORTS, EA SPORTS LOGO, StadiumSound is a trademark of Electronic Arts. All rights reserved. Software © Electronic Arts 1994. Ocean is a registered trademark.